

Хлеб, вино, всемогущий Господь!

8–11 августа 2024 года

Нижегородская обл



ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	3
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ И КРАСНЫЕ ФЛАГИ.....	8
ОБЩАЯ ВВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО СЮЖЕТУ ИГРЫ.....	9
ПРАВИЛА ПО РЕЛИГИИ, МИСТИКЕ И ВЛИЯНИЮ.....	10
ПРАВИЛА ПО КИЛИКИЙСКИМ ВРАТАМ.....	11
ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ.....	12
ВЛИЯНИЕ И МЕХАНИКА ДЕЯНИЙ И СВЕРШЕНИЙ.....	16
ПРАВИЛА ПО ЗДАНИЯМ И ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВУ.....	19
ПРАВИЛА ПО НАСИЛЬСТВЕННЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ.....	23
ПРАВИЛА ПО ЛЮДЯМ И МЕЖЛИЧНОСТНЫМ ОТНОШЕНИЯМ.....	28
ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ.....	29
КАРТА РАСПОЛОЖЕНИЯ ИГРОВЫХ ЛОКАЦИЙ.....	32
ТАК ПРИНЯТО: ЭТИКЕТ И ОБРАЩЕНИЯ.....	32
КАК СЕБЯ ВЕСТИ ПРИЛИЧНОМУ ЧЕЛОВЕКУ ПРИ ДВОРЕ ВЕЛИКОГО КНЯЗЯ ЛЕВОНА.....	33
КРАТКАЯ ХРОНОЛОГИЯ ВАЖНЫХ СОБЫТИЙ.....	35

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ролевая игра «Хлеб, вино, всемогущий Господь!» состоится 8–11 августа 2024 года в Нижегородской области.

Полигон: база «Горы-море House», Чкаловский район, Нижегородская обл.

Численность игры: 100 — 150 человек.

Как принять участие в игре?

- подать заявку через JoinRpg.RU <https://joinrpg.ru/1230/roles>;
- согласовать ее с мастерами;
- оплатить взнос;
- подготовить костюм и всю необходимую атрибутику для вашей роли;
- приехать на игру.

Заезд

Заезд на строяк возможен с понедельника, 5 августа.

Игра начинается 8 августа, в четверг, вечером, заканчивается в ночь на 11 августа. Воскресенье — уборка полигона и выезд участников.

При заезде на игру каждый игрок обязан пройти регистрацию, получить игровые документы и оплатить взнос, если это не было сделано заранее.

При регистрации игроку выдается браслет, подтверждающий регистрацию и уплату взноса. Браслет нужно носить на себе во время игры непрерывно и показывать мастеру по требованию.

Заменить утерянный браслет можно на мастерке.

Игрок без браслета выводится мастером из игры до подтверждения его регистрации на игре.

Организационный взнос

Сдача взноса является обязательным условием участия в игре.

Размер взноса:

Взносы можно сдать только при наличии заявки в базе (хотя бы предварительной) — иначе нам негде будет его отметить :)

Взнос у нас, как водится, дифференцированный по времени.

До 1 июня — 6000 р

С 1 июня до игры — 6500 р

На игре — 7000 р

Взносы не возвращаем. Но взнос можно переписать на другого игрока:

- если на ту же роль, что и выбывшего, то без доплаты;
- если на иную роль, то с доплатой (по текущим срокам).

После 28 июля переписать взнос можно только в случае замены на свою роль (переписать на игроков, едущих на другие роли — нельзя)

Как оплатить взнос?

Взнос можно перевести с карты на карту, любому мастеру. За номером карты пишете в личку.

В Нижнем Новгороде с нами также можно встретиться лично в магазине "Артельный ряд" (ул. Пискунова, 37). В Москве тоже можно лично.

Через Джойн.рпг взнос сдать нельзя.

Мастерская группа «Братья и сестры» берет на себя **следующие организационные обязательства:**

- провести мероприятие в соответствии с заявленным сюжетом и обеспечить функционирование игровых моделей, описанных в правилах игры;
- обеспечить наличие на полигоне профессиональной медицинской помощи и возможность экстренной эвакуации больного в профильное медицинское учреждение, если в том возникнет необходимость по медицинским показаниям;
- согласовать и оплатить проведение игры на полигоне;
- доставить на полигон питьевую воду из расчета 3 л на человека в сутки (игрокам будет доступна опция за дополнительные деньги еще дозаказать);
- всякую полиграфию и прочий крафт, который будет нужен для игры;

- обеспечить участников строительными материалами в соответствии с заявленными требованиями.

Мастерская группа «Братья и сестры» **не несет ответственности:**

- за любой вред физическому здоровью участника, полученный им во время проведения мероприятия, за исключением случаев, прямо предусмотренных законодательством;
- за любые изменения в эмоционально-психологическом состоянии, полученные в процессе игрового взаимодействия.

На нашей игре запрещено:

- участие в игре без утвержденной мастерской группой роли;
- нахождение на полигоне вне места проживания в состоянии алкогольного или наркотического опьянения;
- участие в игре без игрового костюма, соответствующего заявленной роли;
- разведение костров без согласования с мастерской группой;
- любое нарушение общественного порядка, предусмотренное законодательством Российской Федерации.

Безопасность

Мы рассчитываем, что наши игроки — взрослые люди и отвечают за себя сами. Мастера за безопасность других взрослых людей ответственности не несут, но приложат все усилия для обеспечения первичной медицинской помощи и эвакуации в медицинское учреждение.

Рекомендуем всем игрокам иметь при себе документы и полис ОМС, а также необходимые личные лекарства, особенно хроническим больным.

Напоминаем об осторожности при купании и вообще стандартных мерах предосторожности в лесу.

Дети на игре

Мы считаем, что у нас не детская игра, и в целом будем рады видеть игроков старше 16 лет. Отдельные исключения возможны, это индивидуально решается с мастерской группой.

Дети в возрасте до 16 лет имеют право находиться на игре только с письменного разрешения родителей (форма размещена в Документах группы) и при наличии ответственного лица, оговоренного в данной форме.

Информация о полигоне

Игра будет проходить на базе «Горы-море House» в Чкаловском районе Нижегородской области (сайт базы: kite.nnov.ru/baza)

Координаты: База Горы-море House — 56.727957,43.256263

Проезд до полигона

На общественном транспорте:

Из Чкаловска — Остановка Решетниково, сразу после того, как переедешь реку Троча, после деревни Карабасиха.

Как доехать: либо электричкой от станции Горький Московский до Заволжья, оттуда автобусом Заволжье — Чкаловск (номер маршрута 550, как правило, ждет электричку). Либо автобусом Нижний Новгород — Чкаловск (номер маршрута 550, ходит с Канавинской автостанции).

На собственном транспорте:

В гуглмапс:

Схема: [vk.cc/9mZprB]:

56.718296, 43.190037 — поворот с трассы

56.732194, 43.249075 — поворот с дороги

56.727786, 43.248462 – полигон

Проезд автомобилей по игровой территории во время игры запрещен, кроме автомобилей мастеров с пропусками.

Мы рекомендуем ставить машины на специально выделенной неохраняемой стоянке на краю полигона, так автомобиль никому не мешает и сохраняется возможность поехать на нем куда-то во время игры.

Обеспечение водой

Питьевая

Питьевой водой мы полностью обеспечиваем всех игроков, начиная с 8 августа из расчета 3 литра на человека в день. Если вы желаете обеспечить себя дополнительным объемом питьевой воды, необходимо сообщить об этом мастерской группе.

Техническая

Важно! Просьба озаботиться пластиковыми бочками, надувными бассейнами или другой тарой для технической воды. В каждой локации обязательно должен быть хотя бы один бассейн (или другая тара), в том числе, по соображениям пожарной безопасности.

На полигоне есть собственная скважина (расположена в районе домиков и места для купания), эту воду можно пить — рекомендовано кипячение. Сам полигон расположен на берегу водоема (устье Троцы), там можно купаться.

Купание в реке происходит не по игре, купающихся нельзя убить или ограбить. То же относится и к дороге к точке купания.

Строительство

Дома должны быть окружены тканевыми или иными стенами со всех сторон. Мы рекомендуем игрокам использовать тенты и/или газебо для защиты игровых домов от дождя. В каждом крупном лагере должен быть свой туалет (строят игроки). Очень рекомендуем брать хорошие лопаты или кирки (в идеале бензобур), так как земля там очень плотная.

Строительство общественных зданий производится игроками локации совместными усилиями с возможной помощью от мастеров в закупке стройка и организации процесса.

Пожизневый лагерь отделен от игрового пространства и устанавливается по согласованию с мастерами.

Обеспечение строительными материалами

Заявки на стройматериалы будут собираться через сообщения в группе игры.

Форма заявки и прайс будут опубликованы.

Пожарная безопасность

В зависимости от установленного на момент проведения мероприятия класса пожарной опасности, ближе ко времени проведения будет сообщено, разрешено ли разжигать костры на полигоне, пользоваться мангалами, жаровнями и т.п.

В любом случае, если в локации организуется место для разведения огня, оно должно располагаться на удалении от места проживания, дерн должен быть снят, место окопано противопожарным валом высотой не менее 20 см, рядом должно находиться не менее 10 литров воды в открытой таре или углекислотный огнетушитель. Перед разведением огня необходимо согласовать устройство места с мастерской группой.

Рекомендуем по возможности готовить не на костре, а на газу.

Электричество на полигоне

В помещении мастерятника предполагается наличие стационарного электричества. На сам полигон разводка силами мастерской группы проводиться не будет.

Мусор и бытовые отходы

На игре нет эковзноса, потому что мы очень надеемся на благоразумность игроков. Берегите природу и старайтесь не мусорить. Весь мусор необходимо собрать в мусорные мешки и отнести их на специальную площадку, которую покажут мастера.

Внимание! После окончания игры необходимо полностью разобрать локацию до состояния «куча палок» и использованные стройматериалы также переместить на место, указанное мастерами.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ И КРАСНЫЕ ФЛАГИ

Какой будет наша игра?

В лучших традициях двух предыдущих выпусков проекта, безусловно.

Жанр игры — исторический роман. Это дает возможность достаточно вольно обращаться с датами и именными историческими персонажами. Нет, нас это не смущает. =)

Источники:

- вдохновляемся: прекрасным армянским эпосом "Давид Сасунский".(в оригинале — "Сасна Црер", он же "Долбанутые сасунцы")
- изучаем: Алексей Сукиасян "История Киликийского государства и права" (XI-XIV вв.)
- смотрим: ролики про Киликию
- следим: за группой игры, мастера будут выкладывать различные материалы для настроения и понимания эпохи.

Сетка ролей. Не догма, а руководство к действию: если вам кажется, что роли вашей мечты там не хватает — обязательно напишите нам!

Религия. Христианство уже разделено, и католичество франков, византийское православие греков, и армянская апостольская церковь довольно сильно отличаются друг от друга. Но на данной территории сосуществуют мирно. Ведь есть еще мусульмане...

Боевка на ЛАРГе.

Антураж. Византия, Европа и Восток, ориентируемся на 12-13 вв. Мы по-прежнему не требуем от игроков ни реконструкторских костюмов, ни грандиозного строяка — сделайте антураж ровно таким, чтобы вам самим было удобно в нем играть. Мы не упарываемся :)

Женская игра.

Женщина по-прежнему не может быть: 1) царем (регентом может), 2) католикосом, 3) приором военно-монашеских орденов. В остальных областях достаточно самостоятельна.

КРАСНЫЕ ФЛАГИ

На нашей игре нет кросспола.

Мы считаем, что у нас не детская игра, и в целом будем рады видеть игроков старше 16 лет. Отдельные исключения возможны, это решается с мастерской группой индивидуально.

Наша игра — про реальных людей и их отношения (нет — смене сюжета, попаданцам и тому подобному). Некоторый элемент мистики может быть.

ОБЩАЯ ВВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО СЮЖЕТУ ИГРЫ

1197 год. Город Тарс, столица Киликии, большой средиземноморский порт. У власти — князь Левон Рубенид, уже при жизни названный Великим.

Во время его правления Киликия пережила эпоху экономического и культурного расцвета. Она являлась одной из самых значимых христианских стран на Ближнем Востоке. Именно поэтому Священная Римская империя, Ватикан и Аббасидский халифат соперничали за влияние на Киликию.

Киликийское государство, ко всему прочему — место, где себя хорошо чувствуют военно-монашеские ордена — госпитальеры и тамплиеры. На Большом Франкском дворе, расположившемся около католического собора, есть и те, и другие.

...В Тарсе забиты все гостиницы и постоялые дворы, во всех больших домах — толпы приезжих родственников, во всех монастырях полны приюты паломников и монахов. Уже прибыл из Ромклы католикос Григорий VI Пахлавун, а из Германии — кардинал Конрад Виттельсбахский, архиепископ Майнцский, представитель папы Римского. Ждут также посольства от хитрых и вероломных греков — от византийского императора Алексея III Ангела. Множество людей съехалось в киликийскую столицу — и неизвестно еще, кто прячется в толпе зевак?

Вот-вот исполнится мечта Левона — возродится независимое Армянское царство, равное империи Тиграна Великого. Но для этого нужно, чтобы на него возложил корону... А вот кто?

Рубениды, Пахлавун, Арцруни, Ошиняны, а также франки и греки — чем живет многолюдный Тарс, какие тайны скрывают его дома?

ПРАВИЛА ПО РЕЛИГИИ, МИСТИКЕ И ВЛИЯНИЮ

На нашей игре религия является значимым сюжетным пластом. Все персонажи имеют то или иное вероисповедание. Атеистов нет.

Все религии, которые исповедуют персонажи — христианские. Но персонажи принадлежат к разным церквям. Армяне — к Армянской Апостольской церкви. Франки — к Католической. Византийцы — к Константинопольской православной церкви. Разногласия между ними — только в исполнении обрядов, Христа почитают все. Церковь является институтом, наиболее сильно влияющим на общество. С помощью религии можно повлиять на происходящие события. Эта модель называется “Влияние” и она очевидным образом связана с политикой, боевкой и экономикой нашей игры. Самым главным игровым проявлением такого влияния будет вот какой показатель: именно священник той религии, которая покажет себя наиболее влиятельной в процессе игры, — будет возглавлять коронационную процессию и получит право первым возложить корону на будущего царя Киликии. Тем самым будет обозначен приоритет внешнеполитического союза Киликии — с франками или византийцами. Кроме того, Влияние и в процессе игры помогает решать глобальные задачи. Чем больше у тебя прихожан, особенно новообращенных, тем больше ты можешь помочь своему государству решить его внешнеполитические задачи. Например, без битвы открыть горные проходы — знаменитые Киликийские Врата — для прохода твоей армии (если ты европеец/византиец) или закрыть эти Врата/освободить от мусульман одну из армянских провинций, присоединив ее к Киликии (если ты армянин).

Конкретную механику этих процессов знают не все персонажи, а лишь те, кому положено по должности, происхождению, положению.

Но в целом принцип понимают все.

Влияние усиливается от проведения обрядов (обязательные утренняя и вечерняя проповедь, крещение, отпевание и пр.), от проведения общественных событий под эгидой церкви (“как истинные католики, мы делаем то-то и то-то”), постройки новых храмов и часовен и т. д.

И, самое главное, от новообращенных (это касается европейцев/византийцев, у армян нет миссионерской позиции :). Самое большое количество приносит открытие школы при подворье того или иного храма или монастыря, и занятия в ней (изучение евангелия в соответствующем изводе). Особенно, если на уроки в такой “воскресной” школе приходят дети!

Отчет священника — это проповедь (утренняя и вечерняя), после которой все, кто на ней был, записываются на листочек, аналогичный нашим листочкам “О здравии”. Там же делаются особые пометки — новообращенный/отрок и пр.

По долгу службы настроения в Тарсе отслеживает один из высших чиновников двора — сенескал. Именно он выдает разрешение на строительство школы/нового храма на территории Тарса, если количество молящихся достигло определенного числа.

Также в пространстве игры существует “ковчежец” с частью мощей (запястьем) Св. Павла, и все церкви признают его чудотворным. Слухи о том, где конкретно он

находится, и какие именно чудеса производит, ходят чрезвычайно разные. Сходятся они только в одном: он точно находится где-то в Тарсе или его окрестностях. Кроме того, на игре существует место, освященное народной армянской традицией — Тух Манук. (Это и есть обещанная легкая мистика, которую часть персонажей считает народным фольклором, а часть — дремучим суеверием отсталого народа :)) Об этом знают те, кому по сюжету положено знать.

ПРАВИЛА ПО КИЛИКИЙСКИМ ВРАТАМ

Киликийские Врата — это стратегически важные горные перевалы, охраняемые крепостями. На обладании Вратами во многом строится могущество Киликийской Армении.

На игре Врата представлены виртуальными точками, каждой из которых владеет определенный род. Через каждые врата проходит виртуальный торговый путь или путь паломничества.

Крепость Баграс — дом рода Арцруни. Охраняет Западные Врата.

На момент старта Врата закрыты. Препраждают путь на порт Айас.

Крепость Гуглак — дом рода Торникян. Охраняет Восточные Врата.

Граничит с Великой Арменией, провинцией Сасун, захваченной сельджуками. На момент старта Врата частично контролируются сельджуками, поэтому открыты. Крепость Гуглак при этом контролируется сасунцами.

Крепость Вахка — дом царского рода Рубенидов. Охраняет Северные (они же Киликийские) Врата.

На момент старта Врата закрыты. Эти Врата стоят на перекрестке, и через них можно пройти либо в Иерусалим, либо в Великую Армению, но не одновременно.

Крепость Ламброн — дом рода Ошинян. Охраняет Южные Врата.

На момент старта Врата закрыты. Препраждают путь на Иерусалим.

Крепости Ромкла (дом рода Пахлавуня) и **Паперон** (дом рода Хетумян) находятся внутри Киликии и никакие Врата не контролируют. При этом в силу своего центрального положения внутри Киликии обе эти крепости являются очень важными точками караванной торговли. (См. Правила по Экономике).

Каждые Врата могут быть закрыты или открыты.

Пока Врата закрыты, контролирующей их род получает выгоду от проходящего через Врата пути. Торговый путь приносит товары, тропа паломников — очки Влияния. При

этом через врата не могут пройти виртуальные армии (это важно для совершения Деяний и сюжетных действий).

Пока Врата открыты, проходящий через них путь не приносит никаких выгод, но по нему могут проходить армии.

На начало игры все Врата закрыты (кроме Восточных Врат у крепости Гуглак). Открыть или закрыть Врата можно с помощью механики Деяний (См. Правила по Экономике).

Открытие или закрытие врат требует траты очков Влияния. Конкретные цифры затрат будут известны на полигоне.

Открыть или закрыть врата может только обладатель определенной Регалии: Перстня главы соответствующего Дома или Королевской печати.

Схема расположения Врат



ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

Экономические циклы

К экономическим циклам привязано получение товаров с владений и торговли и обмен товаров на деньги у мастеров.

Циклы разделены событиями двух типов:

Ярмарка — игроки могут обменять свои товары на деньги. Ярмарки проходят дважды в день

Хин Ардар (Старая Ярмарка) — с 10-00 до 11-00

Нор Ардар (Новая Ярмарка) — с 17-00 до 18-00

Приход караванов — игроки получают товары с владений и торговых предприятий.

Караваны приходят дважды в день

Лер Караван (Караван Горы)- с 11-30 до 12-30

Гавит Караван (Караван Долины) — с 18-30 до 19-30

Общее расписание таково:

Хин Ардар (Старая Ярмарка) — с 10-00 до 11-00

Лер Караван (Караван Горы)- с 11-30 до 12-30

Нор Ардар (Новая Ярмарка) — с 17-00 до 18-00

Гавит Караван (Караван Долины) — с 18-30 до 19-30

Валюта

В Киликийской Армении для расчетов используются два вида монет: золотые (ЗМ) и серебряные (СМ).

Принятый обменный курс: 1 золотой = 10 серебряных.

Возможно существование товаров и услуг, которые можно оплатить ТОЛЬКО золотыми или только серебряными монетами

Как получить деньги

В рамках игры есть следующие общеизвестные способы получить деньги:

- На начало игры все персонажи получают стартовый капитал. Объем капитала зависит от статуса и богатства персонажа
- Продать другому игроку товар или оказать услугу
- Обменять товары на деньги у мастеров во время Ярмарки

Товары

Товары — это особая разновидность игровых предметов. Товары можно обменять у мастеров на деньги во время Ярмарки. Чем больше разных товаров обменивается таким образом, тем более выгодный курс обмена используется.

Товары передаются от игрока к игроку без ограничений, их можно дарить, продавать, похищать, снимать с трупов и тд

Лекарственные травы, минералы и готовые лекарства не являются товарами

Как получить товары

Во время Прихода Караванов мастера выдают доход в виде товаров по следующим правилам:

- Главы родов получают доход с владений рода. Как правило, род получает со своих земель большое количество одного товара. Конкретные товары будут известны на полигоне.

- Владельцы горных крепостей, стоящих на торговых путях, получают доход с караванной торговли, пока врата крепости остаются закрытыми. Караванная торговля приносит среднее количество разных случайных товаров.
- Владельцы торговых лавок, имеющих вывеску получают доход с торговли. Каждая лавка получает один случайный товар.

Все подданные других государств, прибывшие в Тарс на коронацию, обладают только тем стартовым набором денег и предметов, с которым они прибыли.

Врата и Экономика

Через каждые врата проходит виртуальный торговый путь или путь паломничества.

Крепость Баграс — дом рода Арцруни. Охраняет Западные Врата.

На момент старта Врата закрыты. Препраждают путь на порт Айас.

Крепость Гуглак — дом рода Торникян. Охраняет Восточные Врата.

Граничит с Великой Арменией, провинцией Сасун, захваченной сельджуками. На момент старта Врата частично контролируются сельджуками, поэтому открыты. Крепость Гуглак при этом контролируется сасунцами.

Крепость Вахка — дом царского рода Рубенидов. Охраняет Северные (они же Киликийские) Врата.

На момент старта Врата закрыты. Эти Врата стоят на перекрестке, и через них можно пройти либо в Иерусалим, либо в Великую Армению, но не одновременно.

Крепость Ламброн — дом рода Ошинян. Охраняет Южные Врата.

На момент старта Врата закрыты. Препраждают путь на Иерусалим.

Крепости Ромкла (вотчина рода Пахлавуня) и Паперон (вотчина рода Хетумян) находятся внутри Киликии и никакие Врата не контролируют. При этом в силу своего центрального положения внутри Киликии обе эти крепости являются очень важными точками караванной торговли.

Караванный путь №1 ведет из Вахки, от Рубенидов (с севера) и Гуглака, от Торникянов (с востока) — в конечную точку Ромкла, к Пахлавуня. Доходность торговли на этом пути зависит от того, открыты или закрыты врата. Приносит определенный доход семье Пахлавуня.

Караванный путь №2 ведет из Ламброна, от Ошинидов (с юга) и Баграса, от Арцруни (с запада) — в конечную точку Паперон, к Хетумянам. Доходность торговли на этом пути зависит от того, открыты или закрыты врата. Приносит определенный доход семье Хетумян.

Обмен товаров на деньги

Во время Ярмарки игроки могут обменивать у мастеров товары на деньги

Товары обмениваются на деньги наборами из 1-5 разных товаров. Чем больше товаров в наборе, тем выше его цена. Ориентировочная стоимость наборов такая:

- 1 товар — 10 СМ
- 2 товара — 25 СМ
- 3 товара — 50 СМ
- 4 товара — 100 СМ
- 5 товаров — 200 СМ

Пример обмена товаров на деньги

Два владельца получили доход со своих земель во время сбора урожая. Ленивый и некрасивый Гурген получил пять единиц Вина, а энергичный и прекрасный Левон — пять единиц Пшеницы.

На следующей ярмарке негодяй Гурген обменял своё Вино так:

5 единиц Вина — 5 наборов по одному товару — 50 монет.

А роскошный Левон потратил время с пользой и обменял три своих Пшеницы у знакомых владельцев на Камень, Ткань и Железо, а кроме того купил в посаде единицу Самоцветов за 25 монет. Левон обменивает свои товары так:

Пшеница, Камень, Ткань, Железо, Самоцветы — 200 монет

одна оставшаяся Пшеница — еще 10 монет

В итоге старательный Левон получает 185 (210 — 25 за Самоцветы) монет дохода, а мерзавец Гурген получает всего 50.

На что потратить деньги

В рамках игры существуют следующие общеизвестные способы потратить деньги:

- Купить еду в игровом кабаке.
- Отправить письмо (в т.ч. мастерам, то есть за пределы города Тарс).
- Отдать на богоугодные цели: в церковь, лекарскую и тд.
- Заплатить каменотесу, врачу, травнику.
- Участвовать в совершении Деяния.
- Купить у другого персонажа товар или услугу.
- Купить у мастеров ресурсы (минералы) для модели лекарства.
- Улучшить травническую оранжерею.
- Построить здание в городе.

Регалии

Регалии — это символ определенной функции (материальная побираемая игротехническая вещь). То есть человек может иметь некие полномочия, которые подтверждаются этим предметом. Пример: королевская печать, которая подтверждает, например, полномочия гонца или подлинность письма.

На начало игры у каждого главы рода есть Перстень Главы Дома, у Великого Князя Левона — еще и Печать Главы Государства.

Коронационная корона также является Регалией высокого класса. Все Короны-Регалии выдаются мастерами.

ВЛИЯНИЕ И МЕХАНИКА ДЕЯНИЙ И СВЕРШЕНИЙ

Влияние — это ресурс, который моделирует общественное уважение, доверие больших масс людей к определенному персонажу. Этот ресурс необходим для совершения важных общественных событий, самым главным из которых в рамках нашей игры является коронация правителя Армении.

Влияние отыгрывается чипами — квадратиками из плотной бумаги на веревочке. Цветные чипы — десятки очков Влияния. Очки Влияния вручаются мастерами-сюжетниками за проведенные игровые действия.

Белый — 1 очко

Зеленый — 5 очков

Красный — 10 очков

Само Влияние неотчуждаемо, оно не передается, но можно вписаться за того парня.

Пути получения Влияния

Церковный

Священнослужитель получает очки Влияния за проведение обрядов (обязательные утренняя и вечерняя службы с проповедью не менее 5 минут и не более 15, крещение, отпевание и пр.) и уроков в церковной школе. Размер полученного Влияния зависит от количества прихожан/учащихся, посетивших службу/урок.

Учитель заполняет «журнал посещения», священнослужитель пускает по рукам листочек «О здравии» (того парня записывать нельзя, на этой игре все грамотные). Начало и конец службы в церкви/урока в церковной школе должны быть обозначены (например, если это колокольный звон — он должен прозвенеть в начале и в конце службы).

Социальный

- Владельцы земель, по которым проходят пути паломничества к святым местам, получают очки Влияния в ходе экономического цикла.

· Любой человек, совершивший социально значимое Деяние, может получить очки Влияния. Об этом смотри подробнее в Механике Деяний и Свершений.

Механика Деяний и Свершений

Деяния — это масштабные социально значимые события, происходящие в Тарсе или за его пределами, которые вызывают прилив уважения и благодарности к деятелю.

Выражается получением очков Влияния. Примеры Деяний:

- Лечение эпидемии в отдаленной провинции
- Постройка социально значимого здания в Тарсе
- Обнаружение и последующая передача святых мощей в храм

Свершения — это масштабные события, происходящие в Тарсе или за его пределами, которые повлияют на ход исторических событий. Ты останешься в веках, но **Влияние на их воплощение придется потратить.** Примеры Свершений:

- Коронация правителя Киликийской Армении
- Крестовый поход против турок
- Открытие или закрытие киликийских Врат

Без битвы открыть горные проходы — знаменитые Киликийские Врата — для прохода твоей армии (если ты европеец/византиец) или закрыть эти Врата/освободить от мусульман одну из армянских провинций, присоединив ее к Киликии (если ты армянин)

Игроки могут расширить список Деяний и Свершений по своему разумению и в соответствии с игровой обстановкой.

У этих действий могут быть дополнительные игровые последствия. Например:

- Изменение политической карты мира
- Создание новых торговых/паломнических путей
- Появление в игре новых Регалий

Исполнение в жизнь Деяний и Свершений требует затрат ресурсов — денег, товаров, лекарств, очков Влияния и т. д. — и выполнения отдельных условий, например:

- должен участвовать персонаж с конкретной функцией (каменотес, священник, сенескал и т. д);
- Деяние/Свершение может осуществить только носитель конкретной Регалии (например, Перстня главы дома или Королевской печати).

Процедура Деяния/Свершения

1. Для начала необходимо сделать публичное объявление у Доски или в храме о том, что к такому-то сроку (не ранее, чем через час) мы (род такой-то, лицо такое-то, компания такая-то) собираемся сделать то-то и то-то. В случае, если для этого нужна соответствующая Регалия (например, Перстень главы рода), она должна быть продемонстрирована в этот момент.
2. За обозначенное время они подготавливают очки Влияния и прочие необходимые ресурсы, предметы или строения. Ресурсы и строения могут быть собраны, приобретены и прочим образом подготовлены в любой момент (до или после объявления Деяния/Свершения). Все необходимые траты ресурсов (кроме Влияния и последней монеты) производятся строго до наступления назначенного срока, готовность строения (в случае возведения значимого здания) также демонстрируется мастерам в срок между объявлением и завершением задуманного.
3. На момент объявления или завершения Деяния/Свершения территория возле Доски становится небоевой зоной. Пока персонаж объявляет действие, убить его нельзя.
4. К назначенному сроку завершающий Деяние/Свершение приходит к Доске, имея при себе купленную в церковной лавке специальную икону и последнюю монету из стоимости Деяния/Свершения. Монету публично бросает в церковную кружку, прикрепленную к Доске, а икону ставит на полочку*. Торжественно объявляет о том, что он совершил задуманное, и отправляется на благодарственную молитву (тем самым покидая небоевую зону).
5. Если для задуманного необходимо потратить очки Влияния**, то их необходимо прикрепить к обратной стороне иконы.

**Можно передумать (добровольно или нет) тратить Влияние, но тогда см. пункт 6.

После благодарственной молитвы в храме*** получает от мастера необходимые материалы и инструкции. Влияние получает тот, кто объявляет Деяние (и реализует). Но скинувшиеся тоже что-то получают (по предварительной договоренности с заявителем Деяния/Свершения, все расчеты между ними — игровое действие).

*** Благодарственная молитва по завершении Деяния/Свершения сама по себе не считается торжественным молебном, если не заказан непосредственно торжественный. Отдельный торжественный молебен считается как еще одна торжественная служба (не ограничена по времени) и священник за нее тоже получает очки Влияния (см. Церковный путь получения Влияния).

6. Если к назначенному сроку заявитель не смог выполнить все условия Деяния/Свершения:
 - потраченные ресурсы (монеты и товары) считаются потраченными впустую (здания и последователи, если они к тому моменту уже есть, из игры, естественно, не исчезают);
 - заявитель (или группа заявителей) отныне покрывается позором: таким людям можно отказывать в уважении и гостеприимстве, а также допустимо в одностороннем порядке пересмотреть или расторгнуть любые соглашения с их участием. Однако, все это остается чисто игровыми действиями и специальной механикой не регламентируется;

- частично или полностью избавиться от позора можно, все же явившись к назначенному времени к Доске и публично покаявшись или объяснившись. Определение степени искренности и убедительности, опять же, остается за игроками;
- стоимость повторного совершения того же Деяния/Свершения может быть увеличена. Степень позора от повторного провала тем же персонажем (или их группой) не поддается ни описанию, ни игромеханике.

Коронация — самое затратное из Свершений. Оплатить ее должен коронуемый, но источником ресурсов может быть любой игрок либо фракция. Священник той фракции, которая вложит Влияние (или большую долю очков Влияния), будет возглавлять коронационную процессию и получит право первым возложить корону на правителя Киликии. Тем самым будет обозначен приоритет внешнеполитического союза Киликии — с франками, византийцами или...

На старте очки Влияния получают влиятельные лица:

- Великий князь Левон II
- Католикос Григор Апират
- глава рода Пахлавуни Микаел
- княгиня Рита, мать Левона и предыдущего Великого князя Рубена
- Нерсес Ламбронати, самый известный священник Киликии
- Мхитар Гош, священник и ученый, любимец народа армянского

ПРАВИЛА ПО ЗДАНИЯМ И ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВУ

Здания на игре

Зданием считается строение, которое имеет стены, вход и крышу. Например, газебо полностью соответствует этим требованиям. Выгородки без навеса над огороженной площадью — это просто стены. Ими вы можете отгородить двор дома или резиденции, обозначить границу сада и т. п.

Типы зданий на игре:

- Жилой дом
- Лавка
- Школа
- Храм
- Дворец
- Арт-объект (статуя, украшенная арка и тд).

Строительство и очки Влияния

Великий князь Левон и жители Тарса безмерно благодарны всем, кто украшает, развивает и облагораживает их город. Меценатов окружают любовью и почетом. Неудивительно, что к таким людям прислушиваются охотнее.

Наиболее уважаемы (и влиятельны) те, кто жертвует на строительство храмов и школ, следом за ними идут те, кто стоит часовни в честь святых, кивории над источниками. Те, кто хочет хоть малую лепту внести в это душеспасительное дело — разбивают сады возле храмов, строят красивые арки, скамьи для паломников, чтобы те могли отдохнуть и т. п.

Есть, конечно, и те, кто строит не для всех, а только для себя и своей семьи. Например, храм семейный. Дело богоугодное, но вот душ в таком храме спасется немного. Зато молиться можно в тишине и покое. Говорят, молитва такая может и силы вражеские остановить, дабы не разрушили они земли исконные, роду принадлежащие.

Как построить здание

Здания, которые на начало игры уже существуют в Тарсе, можно строить любым удобным для игроков способом.

Здания должны быть обязательно маркированы. Для этих целей используется специальный элемент — паткер. Строение не считается законченным и не может функционировать, пока не закреплен паткер.

Для того, чтобы возвести новое здание необходимы определенные ресурсы: деньги и «продукция» каменотеса. Получить их можно с земельных наделов или на ярмарке.

Новые здания в Тарсе можно построить только на специально обозначенных мастерами участках и только в границах участка. Количество участков для постройки новых зданий ограничено.

Постройка здания делается по механике Деяний (см. правила по экономике). Вывески и каменные плиты с узорами делаются каменотесом отдельно.

В совершении Деяния по постройке здания обязательно должны принимать участие каменотес и сенескал.

Уже существующее здание можно переоборудовать под новую функцию. Для этого нужно подготовить все необходимые элементы (вывеску, плиты с узорами и тд).

Совершать Деяние для переоборудования не нужно.

Как изготовить паткер

Заказать паткер можно в ремесленной мастерской (у каменотеса).

Для каждого строения изготавливается свой паткер, отражающий его суть.

Например, на лекарской будет изображена свеча или факел, на аптеке — чаша, на школе — свиток, на строениях, призванных украсить локацию, изображается цветок, на жилых зданиях — имя владельца, на храме — крест, соответствующий конфессии.

Жилой дом

Обязательные элементы:

- стены по периметру
- минимум одна дверь

Игротехнические свойства:

Чтобы вломиться в дом против воли его жителей, нужно минимум трое персонажей, вооруженных мечами. Иначе внутрь дома можно войти только с разрешения его обитателей.

Лавка

*Заведения, предоставляющие услуги (в т. ч. постоялый двор, кальянная и тд.) игротехнически также являются Лавками.

Обязательные элементы:

- стены по периметру,
- минимум одна дверь,
- вывеска (их умеют делать каменотесы).

Игротехнические свойства

Чтобы вломиться в лавку против воли находящихся внутри персонажей, нужно минимум три персонажа, вооруженных мечами. Иначе внутрь лавки можно войти только с разрешения находящихся внутри.

Владелец лавки получает один случайный товар во время Сбора Урожая (см. правила по экономике).

Школа

Обязательные элементы:

- стены по периметру,
- минимум одна дверь,
- вывеска (их умеют делать каменотесы).

Игротехнические свойства:

Чтобы вломиться в школу против воли находящихся внутри персонажей, нужно минимум три персонажа, вооруженных мечами. Иначе внутрь школы можно войти только с разрешения находящихся внутри.

В школе можно проводить уроки для получения очков Влияния.

Храм

Обязательные элементы:

- стены по периметру
- минимум одна дверь
- убранство: 4 каменных плиты с узорами (их умеют делать каменотесы), алтарь — возвышение для богослужения.

Игротехнические свойства

Чтобы вломиться в храм против воли находящихся внутри обитателей, нужно минимум шесть персонажей, вооруженных мечами. Иначе внутрь храма можно войти только с разрешения находящихся внутри.

В храме можно проводить богослужения для получения очков Влияния.

Дворец

Обязательные элементы:

- стены по периметру,
- минимум одна дверь,
- крыша,
- убранство: 6 каменных плит с узорами (их умеют делать каменотесы).

Игротехнические свойства:

Во дворец нельзя вломиться против воли находящихся внутри персонажей (считается, что там всегда достаточно стражи).

Во дворце можно проводить придворные церемонии для получения очков Влияния.

Замки, входы, грабеж и разрушение зданий

В любом здании должен быть минимум 1 дверной проем. У желающего войти не должно возникать сомнений, как и где он может это сделать. Дверь моделируется:

- Дверью,
- Занавеской.

Открытая дверь/занавеска означает, что вы можете войти в дом. Если дверь закрыта или занавеска задернута, и хозяева не желают вам открывать, даже после вежливых просьб, то дверь придется вскрывать/ломать. Иначе никак. Игроки, соответственно, отыгрывают вынос двери силами вооруженных крепких мужчин. Вскрытие/взлом должно длиться не менее 2 минут и сопровождаться ШУМОМ.

В здании можно забаррикадироваться. В таком случае проход перегораживается физически: столами, стульями, иными предметами обихода. После взлома двери, штурмующие должны разобрать также и препятствие. Забаррикадироваться можно только изнутри здания.

На игре нет:

- ЗамкОв,
- Поджогов,
- Разрушения стен,
- Черных ходов.

Разрушение зданий

Здание можно разрушить при соблюдении следующих условий:

- внутри здания никого нет,
- в разрушении принимают участие минимум пять персонажей.

При разрушении со здания снимается вывеска и/или узорные плиты.

После разрушения здание считается жилым домом (и в будущем может быть снова переоборудовано под другой тип).

Сенескал

Сенескал — это чиновник, ведающий, кроме прочего, строительством в Тарсе — поскольку Тарс является особо ценным городом Киликийской Армении, его духовной столицей.

Для постройки нового здания в Тарсе обязательно нужно получить разрешение сенескала (сенескал должен участвовать в Деянии по постройке здания).

Все персонажи знают, что на начало игры в Киликийской Армении есть закон, по которому разрешение сенескала необходимо также для переоборудования здания. (Этот закон не является правилом игры!).

ПРАВИЛА ПО НАСИЛЬСТВЕННЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Главные тезисы коротко

Допустимое оружие — ларповые одноручные мечи, ларповые и реактопластовые ножи/кинжалы. Щитов нет.

Поражаемая зона — корпус кроме паха, руки кроме кистей, ноги кроме стоп

Боевка хитовая. У каждого персонажа 2 хита, все оружие снимает 1 хит

У одоспешенного персонажа руки и ноги исключаются из поражаемой зоны. Одоспешенным считается персонаж в корпусном доспехе, наручи и поножи не дают игротехнических бонусов.

Чтобы убить персонажа, нужно снять с него все хиты и нанести добивающий удар со словом “Добиваю”.

У добитого персонажа будет еще 30 минут, в течение которых он будет жив и сможет общаться. Ускорить его умирание нельзя. Есть оглушение, кулуарное убийство, яды

Общие положения

МГ просит игроков уважительно относиться к соперникам и стараться не допускать опасных ситуаций

На игре нет разделения на боевое и небоевое время, использование любого допущенного оружия и небоевых насильственных действий возможно в любое время суток

На игре возможно выделение небоевых зон. На территории небоевой зоны нельзя сражаться и использовать небоевые насильственные действия. Небоевые зоны будут явно отмечены на полигоне МГ. По умолчанию к ним относится пожизненный лагерь, туалеты, мастерятник и мертвятник, место забора воды и дорога к этому месту.

Человек, спящий в пожизненном лагере, считается находящимся в отъезде, и все игровые события этого времени происходят без его участия.

МГ вправе запретить любому игроку активное участие в боевых взаимодействиях (т.е. использование оружия и небоевых насильственных действий) без объяснения причин. МГ постаралась избежать двойных толкований в правилах. Вместе с тем, понимая, что полностью избежать этого не удастся, МГ оставляет за собой право решения спорных ситуаций на свое усмотрение.

Предметы в игре

Следующие предметы являются полностью игровыми и подбираются без ограничений:

- игровые документы
- игровые деньги
- травы и другие ингредиенты для модели медицины
- игровые лекарства
- игровые товары (см. модель экономики)

Игровые предметы хранятся только в игровой зоне, не в пожизненном лагере

Оружие и доспехи непобираемы. Оружие и доспехи никаким образом нельзя испортить/украсть в пространстве игры

Допуск оружия и доспехов

В качестве оружия на игре присутствуют ножи/кинжалы и мечи. Другие виды оружия не будут допущены

Щиты на игру не допускаются

Ножи и кинжалы должны соответствовать следующим требованиям:

- Материал — реактопласт или ларп
- общая длина не более 40 см
- острие скруглено. Радиус скругления не менее 1 см
- приблизительное визуальное соответствие моделируемому периоду и региону (средневековый кинжал можно, танто или нож Боуи нельзя)

Мечи должны соответствовать следующим требованиям:

- Материал — ларп

- общая длина 41-90 см
- приблизительное визуальное соответствие моделируемому периоду и региону (романский меч можно, катану или шпагу нельзя)

Доспехи и шлемы должны соответствовать следующим требованиям:

- приблизительное визуальное соответствие моделируемому периоду и региону (ламеллярный доспех и кольчугу можно, готические латы или кабуто нельзя)

МГ оставляет за собой право не допустить до игры потенциально травмоопасное оружие или доспехи

МГ рекомендует заранее обсудить допуск спорного оружия/доспехов. Пришлите фото, мы ответим можно/нельзя.

Запас оружия на начало игры ограничен:

- на начало игры оружие может быть только у взрослых персонажей
- у взрослого персонажа может быть не более одного ножа/кинжала и одного меча (т.е. двух разных единиц оружия в сумме) на начало игры

Модель боя

Поражаемая зона

К поражаемой зоне относится:

- корпус кроме паховой области
- руки кроме кистей
- ноги кроме стоп
- у персонажа, носящего корпусной доспех руки и ноги непоражаемы

Голова, шея, пах, кисти рук и стопы ног — непоражаемая зона.

Намеренные атаки в непоражаемую зону могут привести к запрету на участие в боевых взаимодействиях со стороны МГ

На игре используется хитовая модель боя. У здорового персонажа 2 хита.

Допустимы и результативны на игре следующие виды ударов:

- для ножей и кинжалов — рубящие и режущие удары клинком, колющие удары острием
- для мечей — рубящие и режущие удары клинком

Попадание оружием поражаемую зону снимает 1 хит. При попадании в конечность бездоспешного персонажа дополнительно наступает дисфункция этой конечности

На игре не может быть необычно могучих (>2 хитов) персонажей или особо мощного (>1 хита урона) оружия

Доспехи

У персонажа, носящего корпусной доспех руки и ноги непоражаемы

Шлем защищает от оглушения

Наручи и поножи не дают игротехнических бонусов

Ранения и добивание

Ранения не прогрессируют и не восстанавливаются сами со временем. Вылечить их можно только при помощи модели медицины

Персонаж, у которого остался 1 хит переходит в состояние легкого ранения. В этом состоянии персонаж не может бегать.

Состояние легкого ранения можно вылечить по модели медицины

Персонаж, у которого осталось 0 или менее хитов переходит в состояние тяжелого ранения. В этом состоянии:

- игрок должен немедленно прекратить бой и лечь на землю;
- игрок не может самостоятельно передвигаться кроме, как ползком.

Другие игроки могут перемещать тяжелораненого. Перемещать тяжелораненого можно с помощью двух других персонажей, способных перемещаться. Также тяжелораненого можно перенести по жизни — в этом случае это может сделать один человек. игрок не может сражаться, совершать небоевые насильственные действия, использовать свои навыки лекаря.

Состояние тяжелого ранения можно вылечить по модели медицины.

При результативном попадании в конечность наступает состояние дисфункции конечности. В этом состоянии:

- пораженную руку нужно немедленно опустить вдоль туловища и выпустить любые предметы, которые удерживались в ней;
- пораженной рукой нельзя пользоваться для совершения игровых действий пока сохраняется дисфункция;
- при поражении ноги игрок обязан немедленно опуститься на одно колено на пораженную ногу нельзя опираться пока сохраняется дисфункция.

Состояние дисфункции конечности проходит как только персонаж становится здоровым (2 хита). Если у персонажа несколько дисфункций, проходят все.

Персонажу в состоянии тяжелого ранения можно нанести добивающий удар.

Добивающий удар наносится оружием в поражаемую зону.

При нанесении добивающего удара обязательно произнести слово “Добиваю”

Доспехи не защищают от добивающего удара. Одоспешенного персонажа можно добить добивающим ударом в конечность

Персонаж, которому был нанесен добивающий удар, переходит в состояние “при смерти”

Состояние “при смерти”

Персонаж, которому был нанесен добивающий удар, переходит в состояние “при смерти”. В этом состоянии игрок не может самостоятельно передвигаться кроме, как ползком, другие игроки могут перемещать умирающего. Перемещать умирающего

можно с помощью двух других персонажей, способных перемещаться. Также умирающего можно перенести по жизни. Игрок не может сражаться, использовать небоевые насильственные действия, использовать свои навыки лекаря. Через 30 минут после перехода в состояние “при смерти” персонаж умирает, игрок идет в страну мертвых. Состояние “при смерти” нельзя вылечить, отменить или остановить. Ускорить смерть персонажа может только он сам добровольным решением

Надеемся, что все персонажи, будучи случится умирать, смогут использовать время умирания с пользой: написать/переписать завещание, рассказать семье, друзьям и прочим заинтересованным — кто плохой и что с этим делать.

Небоевые насильственные действия

Оглушение

Оглушение моделируется ударом небоевой части меча по спине или плечу, со словом «Оглушен». “Оглушен” можно произнести шепотом на ухо жертве

Персонажа нельзя оглушить в случае если:

- он участвует в бою;
- он явно видит того, кто его оглушает;
- он убегает или активно сопротивляется оглушению;
- он носит шлем и/или корпусной доспех.

В состоянии оглушения:

- игрок должен немедленно закрыть глаза и опуститься на землю;
- игрок не может самостоятельно передвигаться, говорить, выполнять любые игровые действия;
- другие игроки могут перемещать оглушенного. Перемещать оглушенного можно с помощью двух других персонажей, способных перемещаться. Также оглушенного можно перенести по жизни;
- игрок не слышит и не видит то, что происходит вокруг (на честность).

Состояние оглушения проходит через 5 минут (счет про себя до 300).

Состояние оглушения можно продлить, оглушив персонажа повторно. Повторное оглушение (пока не прошло 5 минут) снимает с персонажа 1 хит.

Кулуарное убийство

Чтобы кулуарно убить персонажа, нужно сделать режущее движение ножом/кинжалом ему по ключицам от плеча до плеча

Персонаж НЕ может быть кулуарно убит в случаях если:

- он участвует в бою;
- он явно видит убийцу и активно сопротивляется убийству;
- он носит элемент доспеха, защищающий шею (включая шлем с бармицей).

Другие элементы доспеха не защищают от кулуарного убийства.

Кулуарно убитый персонаж переходит в состояние при смерти

Обыск

Обыск проводится только по игре.

Персонажа можно обыскать если:

- он добровольно соглашается на обыск;
- он не способен сопротивляться обыску (оглушен, пленен, связан, тяжелоранен или при смерти).

Обыскиваемый персонаж обязан показать обыскивавшему все игровые предметы, включая оружие и доспехи.

Отравление

Здесь приведена только общеизвестная информация про модель отравлений. Знатоки ядов будут знать больше.

На игре существует два вида ядов: пищевой и контактный.

Пищевой яд придает вашей пище очень необычный привкус.

Контактный яд наносится на кожу каким-то предметом (оставляющим определенный след на коже). Если отравитель был так неосторожен, что оставил следы яда и на себе – он также отравился.

Если персонаж был отравлен, он немедленно переходит в состояние тяжелого ранения, а еще через 30 минут — в состояние при смерти

Противоядия существуют, знатоки ядов и медицины знают как их сделать и применить

ПРАВИЛА ПО ЛЮДЯМ И МЕЖЛИЧНОСТНЫМ ОТНОШЕНИЯМ

Если не сказано иного, то правило относится ко всем персонажам.

1. На нашей игре все персонажи взрослые люди. Детей младше 12-14 лет взрослые игроки не отыгрывают.

(При этом в игре могут присутствовать и совершать игровые действия реальные дети, с согласия и под наблюдением родителей).

2. Из мертвятника также выходят взрослыми людьми.
3. Секс отыгрывается массажем, не короче 5 мин. Изнасилование не моделируется.
4. Беременность не моделируется, но по желанию игроков может отыгрываться (так же, как и роды, и кукла вместо младенца).
5. Бракосочетание у всех христиан едино: венчание в храме, праздничная церемония. Затем молодые остаются наедине. Брак считается завершенным после секса. После этого жена окончательно переходит в род мужа и отныне считается членом этого рода. Каждая женщина получает приданое от своей

семьи. Величина приданого зависит от богатства семьи. При заключении брака родственники молодых могут выделить им долю в имуществе или отказать, если брак им негоден. Межконфессиональные браки запрещены во всех конфессиях. У христиан единоконфессиональное брачное союзу. Развод разрешен в исключительных случаях: измена, неизлечимая болезнь, бесплодие в течение 5 лет, отсутствие в течение 7 лет. У всех христиан официально принято хранить верность своему супругу. Но люди бывают грешны.

6. У армян глава рода — всегда мужчина. Обычно старший по возрасту, если только более старшие не занимают духовный или государственный пост. Патриарх рода отвечает за благополучие своих родственников. Аваг сепухом (наследником) становится не обязательно старший сын, а тот, кого отец назначит таковым. По тем же причинам — сын может быть госдеятелем, монахом, или слабоумным, тогда аваг сепухом назначается тот, кого отец считает подходящим. За благополучие дочерей до их выхода замуж отвечает отец (или его наследник, в случае смерти). За благополучие незамужних женщин рода отвечает глава рода. За благополучие жены отвечает муж. За благополучие вдовы отвечает глава того рода, из которого ее муж. У армян принято вторично выдавать женщин замуж. Вдову вторично выдает замуж глава рода покойного мужа. И приданое ей обеспечивает. Родственники изначального рода тоже могут в этом поучаствовать при желании, но по факту это обязанность ее новой семьи.
7. Женщины, как и мужчины, могут занимать должности (за исключением церковных и высших, но женщина может быть регентом при наследнике), могут заключать сделки, иметь свое имущество и свое дело. Женщина может нанимать управляющего для контроля за каким-то предприятием, в которое она вкладывает деньги.
8. Женского монашества у армян не существует, но женщины могут на правах послушниц, насельниц, церковных старост принимать активное участие в жизни церкви. У франков и византийцев женские монастыри существуют наряду с мужскими. Правда, формально главой монастыря в этом случае является мужчина-епископ.
9. Похороны персонажей любой конфессии предполагают отпевание священником этой конфессии, или хотя бы чтение заупокойной молитвы над телом усопшего любым персонажем соответствующего вероисповедания. Отпевание обычно происходит в храме. (После чего игрок надевает белый хайратник, и быстро, не привлекая к себе внимания, идет в мертвятник). На краю Тарса есть кладбище с кварталами всех конфессий. Там родственники после отпевания устанавливают памятную табличку с именем персонажа. Эти памятники принято заказывать у каменотеса (у армян это хачкары, у франков и византийцев — надгробные плиты).

Мастера не исключают появления на игре персонажей других вероисповеданий.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Коротко о "медицинских" профессиях

На нашей игре есть несколько медицинских специальностей: травник, лекарь, аптекарь.

Травники держат оранжерею, где и собирают ингредиенты. Продают травы как в чистом виде, так и в составе настоек и отваров. У каждого травника должны быть емкости для приготовления лекарств.

Оранжерея моделируется по игре грядкой, горшками и т. п. Главное, чтобы ваш огород можно было без труда узнать, а травы чувствовали себя хорошо. Больные и вялые растения — признак нездоровья, что, несомненно, приведет к снижению урожайности.

Лекарь принимает пациента и ставит диагноз, проводит операции. Лекари не готовят снадобий, но могут выписать рецепт/назначение. У лекаря обязательно должно быть помещение, где он осматривает страждущих и проводит операции, и инструменты для операций.

Аптекарь готовит лекарства по рецепту от лекаря и продает готовые. Должен иметь помещение аптеки с аптекарскими весами и емкости для приготовления лекарств. Химией и аптекарским делом часто увлекаются монахи и ученые мужи.

Кто что умеет?

Травник готовит настойки, отвары, припарки и прочее по разумению игрока из необходимых для лечения болезни ингредиентов. Может провести первичную перевязку, принять роды, лечит некоторые несложные болезни. Ставить диагнозы и проводить операции не умеет. Стоимость его услуг значительно ниже, чем у лекаря, так как квалификация ниже.

Лекарь ставит диагнозы, проводит операции, выписывает лекарства. Сам готовить лекарства не умеет, но может носить с собой запас готовых. Вероятность выздоровления у лекаря самая высокая, но очередь к нему всегда больше, а цены за услугу соответствующие.

Аптекарь производит химические ингредиенты, которые могут понадобиться при изготовлении лекарств, смешивает и продает лекарства по рецептам на заказ, а также наиболее ходовые. Химические ингредиенты также можно приобрести в аптеке. Может продать лекарство без рецепта от несложного заболевания, произвести перевязку, но вероятность выздоровления пациента намного ниже, чем при лечении у лекаря.

Обучение

Так как почти все персонажи — гости в Тарсе, то учеников они не берут.

Действующие медики могут повысить свою квалификацию обмениваясь знаниями с коллегами и разыскивая новые рецепты.

Под особым руководством лекаря, монахи могут научиться уходу за особо заразными больными и организовать госпиталь в случае эпидемии.

Лечиться – не страшно!

Киликийская Армения — государство молодое, но ему есть, чем похвалиться. И это не только бесстрашная Сасунская конница. Например, всякий ученый муж знает и уважает труды врача Мхитара Гераци. Много нового открыл Мхитар, потому больные в Армении почти всегда выздоравливают (если, конечно, выполняют все распоряжения врачей).

Так что если почувствовали какую слабость, болит голова, в груди заныло, в желудке потянуло, соседка сглазила, сыпь на руке, волдырь на ноге -не тяните, сразу идите к лекарю, а если средства не позволяют, то к травнику или аптекарю. Те, кто прожил долгую жизнь, часто имеют личного врача, ведь с возрастом приобретают не только опыт, но и понимание, что о здоровье нужно заботиться.

Лечение – дело семейное

К врачу можно и нужно обращаться не только самому, но и родственников приводить. После длительной болезни или тяжелой потери не редкость истерические состояния. При этом больной то пассивен, то агрессивен. Известны даже случаи потери памяти.

Те, к ком жизнь не была добра, или, напротив, те, кто всю жизнь шел к успеху, бывают подвержены хандре. Такие больные редко сами обращаются к врачу. Но их близкие могут сделать это за них!

Если у супругов больше 2 лет нет детей, то виной тому немочь одного из них. Постоянные молитвы и грамотное совместное лечение у лекаря помогут исправить даже такую ситуацию.

Болеем и лечимся: как это выглядит на игре

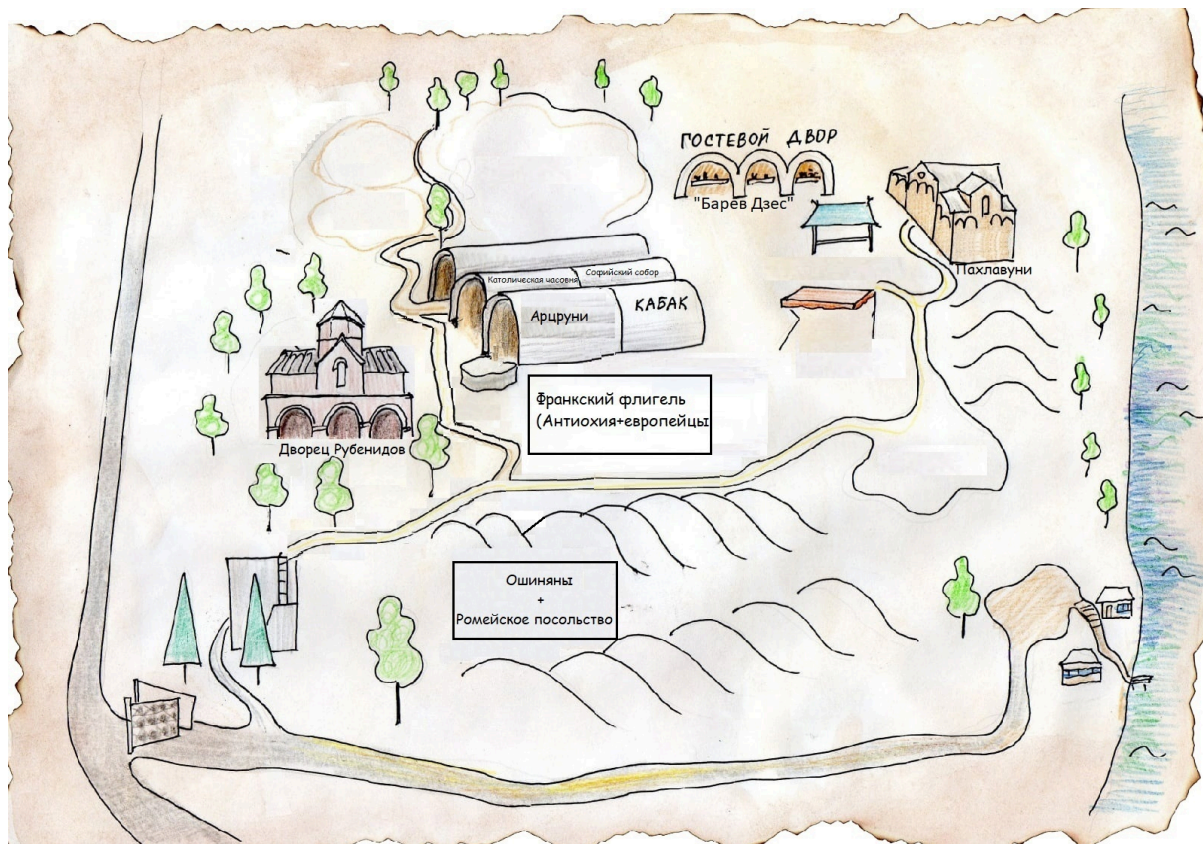
Чтобы разнообразить жизнь себе, лекарю, родственникам да и всем окружающим, иногда достаточно просто заболеть. (Не нужно ждать мастерского вмешательства, вы можете болеть по собственной инициативе :)). К вашим услугам широкий спектр заболеваний: от банальной головной боли и простуды с насморком, до различной природы кожных высыпаний, сердечных приступов и пр.

Все персонажи старше 60 чем-нибудь, да болеют. Заболевания будут распределены среди них случайным образом.

Иногда болезнь может быть связана с профессией. Например, все мореплаватели слышаны о цинге, а караванщики – о малярии.

Мастерские болезни тоже будут. Их появление на полигоне зависит от развития сюжета. Описание симптомов в таком случае будет перечислено на чипе заболевания.

КАРТА РАСПОЛОЖЕНИЯ ИГРОВЫХ ЛОКАЦИЙ



ТАК ПРИНЯТО: ЭТИКЕТ И ОБРАЩЕНИЯ

Армянский разговорник на игру

Ударения в армянском языке попадают на последнюю гласную последнего слога :)

Здравствуйте! – Барев дзез!

Удачи! (при прощании) — Хаджох!

Спасибо! – Шнорхакалутюн!

При обращении к старшему, родовитому, знатному, начальнику и пр.:

Господин! — Тер!, например, тер Давид, ...

Госпожа! — Тикин!, например, тикин Маремик,...

Богатырь – Пахлеван! (Это ко всем, кто выглядит как воин)

Уважаемый (ая)! — Харгели!, например, харгели Ермине, харгели Багарат... (между собой и к лицам незнатного или неизвестного происхождения)

Родителям можно говорить Хайр (отец) и Майр (мама). Но можно Тер и Тикин, проявляя уважение :)

Надо заметить, что обращаться к человеку надо по имени, а не по фамилии.

Армения – Айастан. Вот это важно, что мы себя Арменией никогда не называем. Наша Родина – Айастан. Кстати, происходит от самоназвания «хай», то есть армяне.

КАК СЕБЯ ВЕСТИ ПРИЛИЧНОМУ ЧЕЛОВЕКУ ПРИ ДВОРЕ ВЕЛИКОГО КНЯЗЯ ЛЕВОНА

Если уж вам посчастливилось оказаться при дворе, Бог удостоил вас счастья войти в великокняжескую семью или родиться в ней, никогда не забывайте свое место. Оно весьма почетно! Вблизи будущего Царя нет недостойных или незначимых мест.

Общие правила

Когда входит Великий князь, все встают.

В присутствии Великого князя все стоят.

За общим столом все садятся после того, как сядет Великий князь. Исключение составляет физическая невозможность стоять (болезнь, ранение), либо особое позволение князя.

Если начинается общая трапеза во главе с Великим князем – прежде государя приступать к еде нельзя.

Если вас пригласили к столу в другом случае (вы ждете приема, вы пришли не к правителю, а к кому-то еще во дворец), то после приглашения можно есть все, что на столе.

•

Рядом с государем сидят особо приближенные. Место человека за столом может меняться по желанию Великого князя, но не рискуйте без его позволения занять чужое место.

•

Если вы не родственник Великого князя, не его телохранитель, или государь не назвал вас другом (так вот и сказал «друг мой») — запрещено приближаться к князю ближе чем на 2 метра – вас в лучшем случае сочтут невежей, а то и примут за угрозу.

•

Если вы не живете во дворце, то вам запрещено заходить без доклада и разрешения.

•

Кланяться мужчинам следует аккуратно, с достоинством, верхней частью корпуса (никаких лихих гусарских кивков головы).

•

Вообще резких движений лучше избегать, кроме случая, когда вы в мыле влетели к князю со срочным докладом.

-

Вспыльчивый упрямый характер и дерзкий взор – индивидуальные особенности, однако в целом, чем вы старше, и чем статус ваш выше, тем более степенно вы стараетесь себя вести.

-

Младший первым приветствует старшего (конечно, если явная разница в возрасте), кланяется в зависимости от статуса, но даже если статус младшего выше (например, княжич и пожилой вельможа), внимание к словам старшего и уважение в беседе – это норма.

Женщины

Во дворце опасно нескромно вести себя с женщинами. Большая часть женщин принадлежит к семье царя, остальные, вне зависимости от ныне занимаемого положения (служанки, компаньонки, помощницы) – являются представительницами родов (мужчины, кстати, тоже!). Все это – знатные женщины, которые находятся под защитой своих родных, поэтому лучше заранее предполагать, как они расценят ваши знаки внимания. Впрочем, рисковать – ваше право.

Женщины из семьи Великого князя могут достаточно свободно вести себя с ним. Приветствуют царя аккуратным, не резким и не очень глубоким наклоном головы (не надо ронять голову на грудь, не надо делать никакие реверансы, и вообще ничего ногами и руками).

Женщины более низкого положения – скажем, служанки – приветствуют Великого князя более продолжительным и низким поклоном, не смотрят в упор, в его присутствии не говорят, когда их не спрашивают.

Внимание – мы не играем в ислам. У нас умеренный патриархат, женщина прислушивается к своим старшим мужчинам-родственникам, чужие мужчины в норме относятся к ней с уважением. Более того, когда, например, старший мужчина в роду отправляется на войну или в дальнюю дорогу, он может вместо себя оставить жену. А не старшего сына и/или наследника. Женщины также могут заниматься торговлей, могут владеть оружием и вставать на защиту города, имущества и жизни.

Обращения

Нет и не может быть обращения на Вы и Ваших Величеств. (Армяне еще не знали обращений во множественном числе)

К Великому князю – князь, повелитель, господин, всякие эпитеты к предыдущим словам, типа великий, многомудрый, милосердный, владетельный, властительный и т.д. Обращение на «ты». Общепринятое обращение – Парон паронов или Парон Левон. (Что, собственно, и означает «Князь князей» или «Князь»).

К княгине, княжне и пр.— княгиня, княжна, госпожа, эпитеты типа великая, прекрасная, милосердная и т.д. Обращение на «ты». Общепринятое обращение — Тикин (Госпожа). К Великой княгине — Тикинанц тикин. Например, Тикинанц тикин Сабина.

Между собой высокородные женщины могут обращаться по именам, могут говорить «госпожа» («тикин»), зачем-нибудь подчеркивая статус. То же может делать и Великий князь – упрощая или усложняя общение, в зависимости от интонации это может выглядеть как сближение или охлаждение отношений.

Сыновья и дочери по отношению к родителям – отец, мать, матушка. Можно говорить Хайр (отец) и Майр (мама). Но можно господин (тер) или госпожа (тикин), проявляя уважение. Например, тер Бакуран, тикин Шаандухт.

К подругам, компаньонкам, служащим во дворце – по имени. Обращение и отношение регулируется степенью родства, дружественности, возрастом.

К любым священникам — Тер (Отец). Например, Тер Степанос, Тер Мхитар. К Католикосу — Тер Тер (Отец отцов).

На всякий случай еще раз про обращения между собой:

При обращении к старшему, родовитому, знатному, начальнику и пр.: Господин! — Тер!, например, тер Давид, ...

Госпожа! — Тикин!, например, тикин Маремик,...

Богатырь – Пахлеван! (Это ко всем, кто выглядит как воин)

Уважаемый (ая)! — Харгели!, например, харгели Ермине, харгели Багарат... (между собой и к лицам незнатного или неизвестного происхождения)

Обращаемся по имени, а не по фамилии.

КРАТКАЯ ХРОНОЛОГИЯ ВАЖНЫХ СОБЫТИЙ

-

1197 (декабрь): начало игры

-

1197 (22 сентября): коронация короля Кипра Амори I в Никосии.

-

1194: Леоном II около Гуглака при активной помощи отряда сасунцев был пленен пытавшийся завоевать эту крепость князь Антиохии, Боэмунд III. Его освободили в обмен на обещание не трогать Гуглак и согласие на брак сына Боэмунда и Алисы, племянницы Левона II

-

1193: в Антиохии при подавлении беспорядков умирают мужа Алисы и Филиппы

-

1193 (4 марта): смерть Салах ад-Дина, величайшего мусульманского полководца. Остановил Третий крестовый поход

•

1190: Сасунцы освобождают Гуглак от Ошинянов и, по воле Левона II, становятся его хозяевами.

•

1189 (сентябрь) — 1191(июль): Левон II во главе армянского отряда принимает участие в осаде и взятии Акры в ходе 3-го Крестового похода, вместе с Ричардом I Львиное Сердце, сыном Алиеноры Аквитанской. В походе принимал участие Васак (тогда — 17 лет), сын Бакура Хетумяна.

•

1189, февраль: Левон II выдал Алису замуж за Хетума Сасунского, а Филиппу — за его брата Саркиса. Оба — родственники князя Смбата Торникяна

•

1187: свадьба Левона II и Сабины, дочери короля Иерусалима и Кипра и племянницы Сибиллы, княгини Антиохийской

•

1187, 6 мая : Смерть Рубена. Чувствуя приближение смерти Рубен, дав ряд советов и наказов по управлению страной, отказывается от престола в пользу своего брата Левона II. Так как у Рубена были дочери и не было сына, который мог бы стать наследником, одним из наказов брату, был жесточайший приказ не выдавать его дочерей замуж за иностранцев. Оставив трон, Рубен удаляется в монастырь Дразарк, где и умирает.

•

1185-1186: освобождение Рубена III за территориальные уступки, которые были сразу же отвоеваны обратно.

•

1185: пленение Рубена III антиохским князем, Бозмундом III “Заикой”. Левон II, его брат — регент

•

1183-1185: Рубен III пытается окончательно решить Ошинидский вопрос и взять их крепость, Ламброн. Однако Ошиниды, поклонники Ромеев, не покоряются, вопрос не решается

•

1183: родилась Филиппа, младшая дочь Рубена III

•

1182: родилась Алиса, старшая дочь Рубена III

•

1181: свадьба Рубена III и франкской принцессы Изабеллы

•

1175: смерть Млеха в результате заговора армянских князей. Князем становится Рубен III, старший брат нынешнего князя, Левона II. Дальше в течении 2-3-х лет о всей территории Киликии окончательно изгоняются ромеи

•

1170: смерть Рубена II (в изгнании, в Антиохии)

•

1169: смерть Тороса II. Трон узурпировал Млех, дядя нынешнего князя

•

1165: родился Рубен II, сын Тороса II.

•

1162: за несговорчивость и своеволие сварен заживо ромеями Степанэ (отец нашего Левона II и предыдущего князя, Рубена III). Его вдова, Рита, с сыновьями бежит к брату Бакурану, в крепость Паперон. Там они растут, воспитываемые матерью и ее старшим братом, который для них становится заместо отца.

•

1150: родился наш ненаглядный Левон II

•

1145: родился Рубен III, брат нынешнего великого князя, Левона II

•

1145-1151: Торос II вернул независимость, договорившись в итоге, что в Киликии будет стоять ромейский гарнизон.

•

до 1145: Степанэ Рубенид женился на Рите из Хетумидов, младшей сестре нынешнего князя Хетумидов, Бакурана

•

1137: Римская империя (Византия) захватила Киликийскую Армению (пленив Левона I и его сыновей, Тороса и Рубена). Другие два сына, Млех и Стефан, были в это время у родственников в Эдесском графстве.